

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan bab serta proses terakhir perancangan *game Adventur Postman* menggunakan *unity* maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Game Adventur Postman* dibuat dengan beberapa tahapan pembuatan diantaranya, tahap desain, tahap pembuatan sistem, pembuatan grafis, animasi, dan suara. Menggunakan *Game Design Document* sebagai pedoman pembuatan dan dokumentasi *game*. Pembuatan grafis dalam *game* ini, penulis lebih mengandalkan aplikasi *CorelDRAW X7* dan *Adobe Photoshop CS6*. Setelah pembuatan grafis selesai, proses selanjutnya menggerakkan karakter. Proses penggerakkan karakter menggunakan *unity*. Untuk mendapatkan suara yang diinginkan, penulis lebih banyak *mendownload* suara dan musik dari *situs-situs* yang bersifat *free*. Setelah *game* selesai dibuat terdapat beberapa tahapan lagi yaitu testing dan debugging untuk memperbaiki kesalahan.
2. Hasil pengujian yang sudah dilakukan di beberapa perangkat yang berbeda mendapatkan hasil yang hampir sama.
3. *Game Adventur Postman* sudah bisa di download di playstore.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Dolan.Postman>

5.2 Saran

Pembuatan *game adventur postman* tidak terlalu efektif. Oleh karena itu perlu disempurnakan lebih lanjut. Saran supaya *game Adventur Postman* lebih efektif dan optional yaitu :

1. *Game* dikerjakan oleh lebih dari 2 orang atau sebuah tim. Untuk *game* programmer dan *game* artis. Karena lebih mudah untuk fokus terhadap apa yang dikerjakan dan hasilnya bisa lebih bagus.
2. *Game* ini hanya terdapat 1 karakter saja, harapan ke depan supaya karakter akan bertambah banyak. Stage juga baru hanya terdapat 3 stage, untuk ke depannya bisa ditambah lagi stage dan *quest* didalam gamenya.
3. Memperbaiki desain grafis. Masih banyak kekurangan seperti background dan karakter pada *game* ini. *Background* tidak *endless*, jadi *background* terlihat seperti di sambung begitu saja dengan cara *memirror* gambar. Karakter dalam *game* ini masih mengandalkan 1 gambar saja tidak menggunakan gerak *per frame*.
4. Mengefektifkan *resources* dengan menggunakan ukuran *file resources* yang lebih kecil tetapi tetap berkualitas seperti gambar dengan resolusi tertentu.
5. Menambahkan lebih banyak *asset* dalam *game* supaya *game* lebih menarik.
6. Lebih banyak mempromosikan *game* *adventure postman* yang sudah di *upload* ke *google play*.